

**Mejoramiento de la motricidad y la atención por medio de juegos recreativos en inglés, en
estudiantes de grado transición del colegio El Butler del municipio de Paz del Rio**

Trabajo Presentado Para Obtener el Título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica,
Fundación Universitaria Los Libertadores

Ivonne Bonza Camargo & Blanca Milena Gómez Pedraza

Agosto 2016

Copyright © 2016 por Ivonne Bonza Camargo & Blanca Milena Gómez Pedraza. Todos los derechos reservados.

Dedicatoria

A Dios que nos permitió la culminación de este logro, a los docentes de la institución El Butler, por su comprensión y colaboración en la realización de dicho proyecto; A los niños del grado transición por su participación en cada una de las actividades.

A nuestros padres por ser nuestros guías y soporte en construcción de nuestros sueños.

Resumen

La lúdica como medio de aprendizaje, conduce a la búsqueda de nuevas alternativas didácticas que permiten un acercamiento dinámico en aras de fortalecer y mejorar la atención y la motricidad a partir de juegos recreativos en inglés en estudiantes de grado transición del colegio El Butler de la ciudad de Paz del Rio, juegos que se emplean como recurso didáctico, práctico e innovador en el proceso enseñanza-aprendizaje con el fin de subsanar vacíos cognitivos creados a partir de la apatía que tienen los estudiantes a aquellas actividades rutinarias y tradicionales que no les permiten desarrollar al máximo sus habilidades y destrezas, por ello la necesidad de buscar una nueva alternativa pedagógica que involucre toda la comunidad educativa en el desarrollo de todas las habilidades motrices del niño y a su vez fortalezca su atención a través del uso de los juegos recreativos y lúdicos que vinculados al idioma inglés hacen que este aprendizaje sea significativo en la medida que los educandos adquieren el idioma de una manera más fácil y práctica.

Palabras Claves: Motricidad, atención, Lúdica, Juegos, Habilidades y destrezas, Proceso enseñanza – aprendizaje.

Abstract

The playful as a means of learning, leading to search for new educational alternatives that allow a dynamic approach in order to strengthen and improve attention and motor skills from recreational games in English in students of transition grade from Butler school in Paz del Rio town, games are used as didactic, practical and innovative resource in the teaching-learning process in order to remedy cognitive gaps created from apathy that the students have for those routine and traditional activities that do not allow them to develop their abilities and skills, thus the need to look for a new educational alternative that involves the all educational community in the development of all the motor skills of the children and in a turn strengthen their attention through the use of recreational games and entertainment that linked to the English language make this learning meaningful to the extent that learners acquire easier and practical the language

Keywords: motor skills, attention, playful, Games, Skills and skills, teaching - learning process.

Tabla de Contenido

Capítulo 1 La motricidad y la atención como base del desarrollo de los infantes.....	7
Capítulo 2 Algunos acercamientos a la motricidad y la atención.....	11
2.1 Desarrollo motriz-desarrollo cognitivo.....	18
2.2 La lúdica y sus características.....	25
Capítulo 3 Ruta investigativa.....	41
Capítulo 4 Aprende jugando.....	45
4.1 Actividad 1.....	47
4.2 Actividad 2.....	50
4.3 Actividad 3.....	53
4.4 Actividad 4.....	56
4.5 Actividad 5.....	59
Capítulo 5 Concluyendo el juego.....	62
Lista de referencias.....	65
Anexos.....	67

Capítulo 1

La motricidad y la atención como bases del desarrollo de los infantes

En el colegio de básica primaria, El Butler de la ciudad de Paz del Rio, se ha detectado en estudiantes del grado transición, la falta de motricidad y de percepción después de la ejecución de actividades lúdicas cognitivas que se originan en su falta de atención y poca concentración. Esta falencia se halló a través de la observación continua y el desarrollo de actividades en el área de educación física donde ponen en juego reglas, movimientos y conocimientos de ubicación espacial, de lateralidad y noción del tiempo, correspondientes al grado de escolaridad, concluyendo que los niños/as no conocen dichos conceptos y no tienen una socialización apropiada de lo que es bueno y que es malo en cuanto al manejo del cuerpo, esto ocasionado por el poco manejo motriz.

Cabe resaltar que los niños oscilan entre edades de 4 y 6 años, provenientes del municipio de Paz de Río y localidades aledañas, siendo esto de vital importancia, debido a que algunos niños/as provienen de jardines infantiles y otros no han asistido a ningún centro educativo, expresando poca capacidad de trabajo motor e intelectual en el momento de desarrollar las actividades. En muchas ocasiones, se ha visto fracturado el proceso psicomotriz, ocasionando un bajo nivel en el desarrollo de sus habilidades y destrezas y una desatención en la formación y desarrollo mental, no presentan percepción de comandos en inglés después de la ejecución de actividades, causando problemas de retención de conocimientos en inglés, inseguridad en el desarrollo en la clase de educación física, desatención continua en cada una de las diferentes áreas e indisciplina

constante debido a la falta de conocimientos, participación, desintegración y en algunos casos, llegan a ser poco compañeristas y sociables.

Con esta investigación se proyecta vincular a toda la comunidad educativa del colegio el Butler a ser promotores en el desarrollo de la motricidad y la atención en los niños desde casa de tal manera que actuando como equipo de trabajo se logren dar respuesta y solución a las innumerables reflexiones que llevan diariamente a preguntarse ¿Cómo fortalecer la motricidad y la atención por medio de juegos en inglés en los estudiantes del grado transición del colegio el Butler? Interrogante que orienta las posibles búsquedas y alternativas de abordaje.

De allí la necesidad de crear e implementar estrategias pedagógicas basadas en los juegos en inglés como una nueva alternativa que ayude a que los estudiantes a que se motiven y desarrollen sus habilidades motrices, analizando los factores biológicos y sociales que se viven dentro del colegio y que influyen la adaptación intelectual y motriz del niño, producto de su interacción con el medio circulante de la institución, de manera que se pueda analizar la respuesta del niño al manejo continuo de comandos en inglés, desarrollo de actividades deportivas e implementación de talleres para fortalecer el proceso desde el inicio del grado, con el fin de nivelar y potencializar las capacidades del niño al integrar la actividad física a las actividades de enseñanza aprendizaje y así fortalecer y mejorar la atención y la motricidad en los estudiantes.

Ahora bien, las rutas estarán demarcadas por una serie de pasos a seguir que posibilitarán tener un derrotero claro a seguir y contar con un ejercicio investigativo estructurado. En este sentido la búsqueda central está encaminada a diseñar e implementar estrategias para el desarrollo motriz y

la atención en estudiantes del grado transición del colegio El Butler, a través de actividades recreativas y deportivas en inglés. Esta meta principal se puede lograr a través de una serie de acciones específicas a saber: Determinar las dificultades que presentan los estudiantes en relación al desarrollo de su motricidad y de la atención en sus actividades escolares, como un punto de partida preciso; desde este diagnóstico se pasará a diseñar e implementar acciones lúdicas formativas que integren actividad física, motricidad y fomento de la atención en las actividades de enseñanza aprendizaje, en tanto secuencia lógica de ejercicio investigativo; de la misma manera se pretende, como resulta deducible, incentivar en los estudiantes la adquisición de una segunda lengua (inglés) desde las acciones formativas diseñadas; finalmente se buscará evaluar la pertinencia de las acciones diseñadas e implementadas para el abordaje de la problemática. Como puede observarse es un ejercicio investigativo y de intervención que pretende integrar las áreas de inglés y educación física.

Esta investigación resulta relevante en tanto pretende crear y desarrollar estrategias que motiven a los niños en el desarrollo de su habilidades motoras, debido que durante los primeros 5 años de vida se consideran de gran importancia para su desarrollo, por lo que es necesario, que un niño que presente un demora en alguna de las áreas, reciba a tiempo una intervención que le ayude a nivelar hacia un punto normal o adecuado en el desarrollo para su edad.

Conscientes de la responsabilidad que se tiene en el desarrollo humano de los niños/as los educadores de básica primaria y preescolar tienen un papel fundamental al momento de saber enseñar el área motriz, saber guiar sus movimientos y conocer las necesidades de cada niño para

que su desempeño sea el mejor y su desarrollo sea acorde de a su edad; De la buena ejecución de los ejercicios depende su desarrollo motor para el resto de la vida.

Precisamente, es en esta edad, que resulta de gran importancia el perfeccionamiento de las funciones físicas, para así, mejorar su concentración, desarrollar su corporalidad, siendo éstas base fundamental en el desarrollo y crecimiento de un niño/a, permitiéndole de manera natural que puedan adquirir y aplicar conocimientos en su diario vivir de una manera significativa y productiva; en el sentido de que él/ella se capaz desde pequeño de interactuar y participar en cada una de las actividades escolares de forma segura y confiable. En cuanto a la adquisición del Idioma Inglés, (comandos), les será más fácil la apropiación y el seguimiento de éstos aplicados en contextos lúdicos-recreativos, creando una coordinación simultánea y un trabajo de transversalidad.

Es el juego el que se convierte en eje articulador de su aprendizaje, a través de este, los niños se estimulan y crean mundo recreativo donde ponen a prueba sus conocimientos y a la vez hacen uso de sus habilidades motrices y mentales. Este proyecto pretende que los estudiantes de grado transición se contextualicen mediante talleres de atención donde el individuo pueda aplicar los conocimientos dependiendo el grado de absorción del cerebro por medio de los sentidos, para así demostrarlo de forma consciente y activa el conocimiento que se ha adquirido de una forma práctica y divertida a través del juego.

Capítulo 2

Algunos acercamientos a la motricidad y la atención

El centro educativo El Butler de paz de Rio es un esfuerzo conjunto con la comunidad educativa y la empresa Votorantim, con el fin de poner al día los propósitos y anhelos a nivel educativo, en concordancia con las nuevas exigencias de la nación y del mundo contemporáneo en cuanto a esta área.

Hoy el Centro educativo el Butler se encuentra en un estado de alta calidad en su formación integral (80%) evidenciado en sus pruebas saber y en los boletines internos de calificaciones de los estudiantes, resultados de una política educativa institucional bien definida ya que el colegio cuenta con una misión bien definida la cual consiste en prestar el servicio de educación preescolar y primaria, formando seres humanos integrales, para la convivencia y desarrollo comunitario, además se cuenta con una visión definida para el año 2.017 la cual se orienta a ver al centro educativo El Butler como la institución de más alta calidad en la formación integral, para la convivencia y el desarrollo comunitario del municipio de Paz del Rio y sus municipios alrededores.

El centro Educativo El Butler se localiza en la Cra 4ª No 5 – 17, Barrio Gaitán, en el Municipio de Paz de Río, sector urbano, es propiedad de la empresa Votorantim, Acerías Paz de Rio. Presta los servicios de educación preescolar (jardín y Transición) y primaria (1º a 5º) a los hijos de los trabajadores de Acerías y comunidad en general, actualmente opera bajo la Resolución 540 de

1993 de la Secretaría de Educación de Boyacá. El Colegio el Butler, fue creado en el año 1953; inició prestando el servicio a varones y hasta 3° de primaria, luego se amplía hasta 5° en 1963, y en la actualidad se encuentran estudiando 96 niños/as.

La institución educativa el Butler basa su formación en la puesta en marcha de algunos principios que orientan a todo el personal hacia un mismo objetivo entre los cuales se encuentra: La construcción participativa de propósitos, acuerdos y normas por parte de los estudiantes, docentes, directivos, padres de familia y personal administrativo, lo cual permite el ejercicio de la democracia y la autonomía en cada persona, además los estudiantes poseen condiciones naturales para la alegría, la curiosidad, el juego y la exploración, las cuales serán aprovechadas por docentes y directivos como instrumentos de apoyo para el aprendizaje, al igual que la relación pedagógica está basada en el reconocimiento amable, respetuoso y sincero por parte del docente de cada uno de los estudiantes y de estos para con cada uno de los docentes, todo buscando la construcción de un ambiente democrático el cual crea en cada uno de los miembros un referente para la realización individual de acciones que favorecen a la comunidad a través de la formación integral mediante la construcción de competencias encaminadas al Saber, el Hacer, el Ser y el convivir haciendo uso de los valores como la confianza, el afecto, la autoestima y la responsabilidad los cuales son base de la política institucional del colegio.

Los egresados del Centro Educativo El Butler son niños y niñas formados integralmente en ambientes escolares y familiares armónicos, con bases morales y espirituales sólidas, que hacen de ellos personas abiertas a la convivencia y el desarrollo comunitario.

Los docentes del Butler son seres humanos profesionales altamente capacitados, comprometidos con la formación integral de los educandos, capaces de convivir en sociedad, dispuestos a afrontar retos, superar dificultades y permanecer en la vanguardia pedagógica, basando su labor en los principios básicos de la institución como lo son los Principios Epistemológicos en los cuales se contempla que el Centro Educativo el Butler desarrollará las competencias investigativas en docentes y estudiantes, para comprender y construir realidades, operar en la sociedad y la naturaleza y eventualmente transformarla de acuerdo a los marcos de la sostenibilidad y el respeto a las culturas y personas, al igual que los Principios Pedagógicos son base para el docente el cual actuará como un facilitador del aprendizaje y la construcción de los conocimientos del estudiante donde según Merani (1985) afirma: “El conocimiento está destinado a instituir los modos de acción que constituyen un sistema de educación”(p.117). Convirtiendo al conocimiento en la base de la pedagogía y de todo sistema educativo.

El docente debe buscar crear ambientes para el descubrimiento, realizar conexiones entre teoría y práctica y permitir la reflexión de los estudiantes. No se busca memorizar conceptos, sino, comprenderlos, aplicarlos y pensar con ellos y así poner en práctica los principios filosóficos que orientan al docente a trabajar con los estudiantes para desarrollar el arte de hacer preguntas abiertas que lleven al mismo estudiante a reflexionar y tratar de contestarlas.

El conocimiento de la vida, las posturas sobre ella, la reflexión constante sobre el porqué de cada fenómeno, promoverán en el estudiante la autonomía necesaria para tomar sus propias decisiones, basadas en la reflexión y la argumentación de tal manera que se pueda involucrar la

parte psicológica y sus principios los cuales contemplan que el ser humano está compuesto de sentimientos, pensamientos, motivaciones y acciones que le permiten regular su vida y adecuarse de manera autónoma al entorno y al grupo, en el cual se involucran los principios sociales que hacen que el centro Educativo el Butler se convierta en el espacio propicio para el desarrollo de competencias sociales, de prácticas culturales y también de conocimientos de manera natural.

La socialización con los compañeros y el compartir con los docentes, creará ambientes culturales para el aprendizaje de competencias ciudadanas que ayudarán a desarrollar herramientas para la paz, la convivencia, el respeto por los demás, la participación democrática y el pluralismo, pues para el docente del colegio el Butler es indispensable reconocer la diversidad y aplicar los principios axiológicos que relacionan los valores como brújula que orienta las actuaciones de las personas, dentro de la cotidianidad. No siempre los valores están jerarquizados de una sola manera sino que responden a circunstancias específicas. Tener el juicio para jerarquizarlos y tomar decisiones constituye lo que se conoce como desarrollo moral. En este sentido se realizarán actividades y se construirán ambientes democráticos para promover la autonomía y el sentido crítico.

Las personas deben reflexionar de acuerdo a las circunstancias y optar por las decisiones que más humanicen y eleven el sentido ético en pro de la parte tecnológica la cual buscará entender la naturaleza de la tecnología, su impacto en la sociedad y el medio ambiente, su apropiación, innovación y uso. Familiarizarse con la tecnología significa entenderla, usarla, mejorarla y convivir armónicamente con ella sin generar dependencias. Los anteriores elementos permiten

reconocer por qué la motricidad y las atenciones desarrolladas adecuadamente se constituyen en bases fundamentales de las propuestas formativas que se diseñan e implementan a nivel institucional.

El presente proyecto de investigación reconoce que los diversos marcos referenciales se conciben como elaboraciones sociales que denotan realidades que los afectan y a las cuales ellos prefiguran, así puede reconocerse que en el presente actual y muy próximamente en el futuro las formas de vida son y serán bastante complejas, y por tanto a nivel mundial como en nuestro país, se han legislado sobre ciertas medidas que contrarrestan los fenómenos negativos y conducen a un equilibrio psicofísico y emocional de la humanidad, pero especialmente en la niñez y juventud, como se puede apreciar en ciertas normas que tienen inmersas los temas relacionados con niñez y las entidades que elaboran y promulgan dichas normas como lo son las naciones unidas y la organización de los estados americanos, con la declaración de los derechos del niño donde se contempla a este como un todo que requiere espacios de integración y sano esparcimiento y atención continua de todos los entes públicos y privados que puedan estar vinculados en su diario vivir “ Esto significa que, el niño debe disfrutar plenamente de los juegos y recreaciones, los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos y las autoridades públicas se esforzaran por promover el goce de este derecho”(Sajòn,2014,p.211).

El decreto 2225 de 1988, emanado del ministerio de educación nacional, también establece normas evaluativas que conllevan a un trabajo programado en pro de la niñez, de igual manera en la Constitución Política de Colombia de 1991, se contemplan algunos aspectos generales y específicos, respecto a la educación, el deporte y la recreación, que aunque no se incluyen

expresamente a la evaluación, si tiene que ver con ella, directa o indirectamente, según los artículos 52 y 67 respectivamente en los cuales se reconoce el derecho a todas las personas a la recreación, a la práctica deportiva y al aprovechamiento del tiempo libre. El estado fomentará estas actividades e inspeccionará las organizaciones deportivas, cuya estructura y propiedad deberá ser democrática y específica que corresponde al estado regular y ejercer suprema inspección y vigilancia de la educación, con el fin de velar por su calidad por el cumplimiento de sus fines y por la mejor formación moral, intelectual y física de los educandos.

La ley 19 del 20 de febrero de 1991, por medio de la cual se crea el fondo municipal de fomento y desarrollo del deporte municipal, las alcaldías fijan la suma o porcentaje dentro del presupuesto del fondo, cuyos recursos se destinan para la construcción, dotación y mantenimiento de instalaciones deportivas y recreativas, además una parte se utiliza en la capacitación técnico deportiva para los deportistas, entrenadores y personal auxiliar del deporte, de igual manera una partida se dedica a la consecución de implementos deportivos para entidades deportivas sin ánimo de lucro, ubicadas en las jurisdicciones respectivas y al financiamiento de eventos deportivos de carácter departamental, municipal e internacional.

El congreso de la república, con la ley 60 del 12 de agosto de 1993, artículo 21 numeral 10 en cuanto a la participación de los municipios en los ingresos corrientes de la nación y dar cumplimiento a los estipulados en el artículo 357 de la constitución colombiana, establece el 5% como aporte a la educación física, la recreación y el deporte, conforme a lo previsto en la ley 19 de 1991.

El instituto colombiano de la juventud y el deporte (Coldeportes), mediante resolución No 206 del 27 de febrero de 1986, estableció un programa cuyo objetivo fundamental era el de aplicar una batería de pruebas, 8 en total, con el fin de determinar la aptitud física fundamental, medir el desarrollo de las capacidades físicas y tener bases para un rediseño curricular. Esta investigación culmina en 1993 con la estandarización de las ocho pruebas aplicables a escolares de 7- 16 años de edad, en ambos sexos. Indudablemente esta norma y este tipo de trabajo ponen de manifiesto el interés del gobierno nacional por intermedio de Coldeportes para que la educación física, el deporte y la recreación se planifiquen y desarrollen con pleno conocimiento del recurso humano.

El congreso de la república de Colombia, con la ley 181 del 18 de enero de 1995, llamada la ley del deporte, enfatiza al respecto la necesidad de promover programas que conduzcan al mejoramiento de la educación física, el deporte y la recreación, dentro de lo cual la evaluación, como fase inicial, se constituye en un elemento indispensable para el logro de los objetivos individuales y colectivos. Al analizar las normas anteriores, se puede concluir que son medidas que bien empleadas contribuyen a mejorar la formación física de los niños.

El Centro Educativo El Butler del municipio de Paz de Río, perteneciente a la Empresa Acerías Paz de Río S.A. atenderá en todas sus formas los fines y objetivos de la educación en Colombia, estipulados en la Ley 115 de 1994 de y en el artículo 67 de la Constitución Política de Colombia mediante el desarrollo de las áreas obligatorias, las áreas optativas, las áreas transversales, el desarrollo de las competencias ciudadanas y laborales, el énfasis del modelo pedagógico Enseñanza para la Comprensión que promueve el SABER, el SABER HACER, y el Pensamiento Crítico necesario para el fortalecimiento del SER.

2.1 Desarrollo motriz-desarrollo cognitivo

El desarrollo motor es importante, porque a medida que los individuos crecen y se mueven van explorando el entorno por sus propios medios, utilizando desplazamientos y movimientos que le permiten conocer y descubrir el mundo que le rodea, lo que le brindará experiencias y conocimientos básicos para su vida. En esta área existe un orden definido frente a la adquisición de las habilidades motoras, que van de lo simple a lo complejo (de lo grueso a lo fino). La dirección que sigue el desarrollo motor es céfalo-caudal (de arriba hacia abajo), es decir, primero controla la cabeza, después el tronco y las extremidades, va apareciendo del centro del cuerpo hacia fuera, es decir próximo-distal, pues primero controla los hombros y al final la función de los dedos de la mano dividiéndose el área motriz en motricidad gruesa y motricidad fina.

González (1998) afirma:

El área motricidad gruesa es la habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos. El ritmo de evolución varia de un sujeto a otro, de acuerdo con la madurez del sistema nervioso, su carga genética, su temperamento básico y la estimulación ambiental y la motricidad fina son las habilidades que el niño va progresivamente adquiriendo, para realizar actividades finas y precisas con sus manos, que le permitan tomar objetos, sostenerlos y manipularlos con destreza. (p.73)

El ritmo de evolución de estas conductas depende, de la integración neuro-sensorial alcanzada por el niño, de su madurez neuro-muscular, el desarrollo de la coordinación mano ojo y de la estimulación ambiental recibida. En el área de motricidad gruesa el logro de lo esperado para la

edad, evidencia maduración neurológica, control de tono y postura, coordinación motriz de cabeza, miembros y tronco. Para la presente investigación será necesario hacer una evaluación más detallada con el fin de ampliar la evaluación de la motricidad gruesa tomando aspectos más específicos del dominio corporal dinámico y estático, para lo cual se aplicará una prueba informal. Y en el área motriz fino-adaptativa al aplicar la escala abreviada del desarrollo se manifiesta la capacidad de coordinación de movimientos específicos, coordinación óculo-manual, control y precisión para la solución de problemas que involucran prensión fina, cálculo de distancias y seguimiento visual.

Estas elaboraciones nos remiten a hablar del concepto de psicomotricidad el cual según González (1998) afirma: “Es el campo de conocimiento que estudia los elementos que intervienen en las vivencias y movimientos del cuerpo y la mente de los seres humanos” (p.119). El trabajo psicomotor permite la construcción de aprendizajes a través de actividades planeadas o espontáneas y depende de dos factores fundamentales: El primero es la maduración del sistema nervioso, ésta sigue dos leyes físicas, el céfalo-caudal (de la cabeza a los pies) y la próximo-distal (del centro a las extremidades). Estas leyes del desarrollo motor explican por qué en un principio el movimiento es torpe, global y brusco. Y segundo depende de la evolución del tono muscular, éste es el responsable de toda acción corporal y es el factor que permite la adquisición del equilibrio estático y dinámico. La calidad del tono se expresa a través de: la extensibilidad muscular, la motilidad y el relajamiento muscular que puede ser hipotónico (relajado) e hipertónico (rígido).

La evolución del tono sigue el siguiente proceso: el niño de 0 a 3 años se caracteriza por una hipertonía de los miembros y por una hipotonía del tronco. De los tres años en adelante, el tono se

modifica y adquiere más consistencia, lo que le da más agilidad en los miembros y la posibilidad de la regulación tónica. Sin embargo, cada niño tiene sus propias características de desarrollo, que depende no solamente de estas leyes evolutivas, sino también de su tipología (si es atlético o pasivo) y de su edad cronológica.

Durante la etapa sensorio-motora (0 a 2 años), el movimiento es uno de los principales generadores de experiencias y es fundamental en el desarrollo de la inteligencia. Durante el periodo preoperatorio (2 a 7 años), el movimiento se interioriza por medio de la representación. En ambas etapas es importante la manipulación de los objetos y la vivencia física del espacio y del tiempo, y en las dos etapas sensorio-motora y periodo preoperatorio se utilizan en cuenta los diversos elementos que constituyen la psicomotricidad como la Percepción sensorio motriz donde el movimiento está altamente relacionado con el desarrollo del pensamiento, por esto es importante permitirle al niño que tenga experiencias que favorezcan su agudeza perceptual, específicamente la percepción visual, táctil y auditiva, además se debe tener en cuenta el Esquema corporal el cual es indispensable para la estructuración de la personalidad.

El niño vive su cuerpo en el momento en que se pueda identificar con él, expresarse a través de éste y utilizarlo como medio de contacto y expresión, este esquema se trabaja a través de: Imitación, exploración, nociones corporales, y la utilización del cuerpo. Otro elemento fundamental de la psicomotricidad es la lateralidad la cual según González (1998) afirma: “es el conjunto de predominancias laterales a nivel de los ojos, manos y pies donde se trabaja la diferenciación global, la orientación del propio cuerpo y la orientación corporal proyectada” (p.147). Y el espacio que estructura su punto de partida en el movimiento del niño el cual implica

desarrollar: La adaptación, las nociones y la estructuración espacial al igual que el tiempo y el ritmo debido a su automatización introduce cierto orden temporal debido a la contracción muscular la cual incluye la regularización, la adaptación a un ritmo, la repetición de un ritmo y las nociones y orientaciones temporales.

Ahora bien, las elaboraciones desarrolladas sobre psicomotricidad, se constituyen en elementos que permiten introducir a otro concepto central de la investigación como lo es la motricidad. De forma simple se puede decir que la motricidad es otro de los componentes de la psicomotricidad y es la capacidad del hombre y los animales de generar movimiento por sí mismos; se refiere al dominio del cuerpo, el cual es el intermediario entre el sujeto y el medio que le rodea; por lo que necesita lograr cierto control y flexibilidad para realizar los movimientos necesarios. La motricidad puede clasificarse en motricidad fina y motricidad gruesa. La motricidad fina son los movimientos finos, precisos, con destreza que necesitan de coordinación óculo-manual, fonética etc.

La motricidad gruesa hace referencia a movimientos amplios que necesitan de coordinación general y coordinación viso motora, tono muscular, equilibrio etc. Refiriéndose esta motricidad gruesa al dominio de una motricidad amplia que lleva al individuo a una armonía en sus movimientos, a la vez que le permite un funcionamiento cotidiano, social y específico el cuerpo humano cuenta con un sector activo para realizar el movimiento que son los nervios y los músculos, y un sector pasivo que es el sistema osteo-articular; por esto para realizar un movimiento debe existir una adecuada coordinación y sincronización entre todas las estructuras que intervienen

para realizarlo, como son el sistema nervioso, los órganos de los sentidos y el sistema músculo esquelético.

La Maduración Espacial es un aspecto importante para el desarrollo de la motricidad gruesa. A partir de las experiencias del niño en su medio, éste empieza a comprender el espacio y a tener la posibilidad de orientarse en él. Ésta le permite realizar una representación mental del propio cuerpo en el espacio, relacionando movimiento, la comprensión del cuerpo y el análisis del espacio. La construcción del espacio en los niños de 4 años es complejo, pero debe hacerse desde ésta edad ya que favorece la construcción del esquema corporal y de su ubicación en éste.

La adquisición y control de la motricidad gruesa, se logra gracias a la maduración espacial y con el desarrollo del dominio corporal dinámico y estático. El dominio corporal dinámico es la habilidad adquirida de controlar las diferentes partes del cuerpo y moverlas voluntariamente; este dominio permite el desplazamiento y la sincronización de movimientos a través de la coordinación general, la coordinación viso-motriz y el equilibrio dinámico, siendo la coordinación la que deja al niño encadenar y asociar patrones motores en un principio independientes para formar movimientos compuestos permitiendo que se puedan desencadenar una serie de conductas automatizadas ante un determinado tipo de estímulo pues al lograr automatizar la respuesta motora, disminuye el tiempo de reacción y de ejecución, produciendo una liberación de la atención y la posibilidad de concentrarse en aspectos menos mecánicos y más relevantes en acción. Un ejemplo de esto, es cuando un niño sube por unas escaleras cantando o pensando en otras cosas.

La coordinación viso-motriz hace parte de la coordinación general, e implica la coordinación de manos y pies con la percepción visual del objeto estático mientras se está en movimiento. La coordinación de las extremidades inferiores junto con la visión se denomina coordinación visopédica. El equilibrio dinámico es otro aspecto importante del dominio motor grueso, éste es la capacidad de mantener diversas posiciones; sin moverse en caso del equilibrio estático, y durante el desplazamiento del cuerpo en el caso del equilibrio dinámico.

El equilibrio es el eje fundamental de la independencia motora, que se desarrolla en la etapa infantil. Esta es una habilidad motriz compleja para la cual es necesario el desarrollo de mecanismos nerviosos que posibilitan el control postural. Fisiológicamente el equilibrio depende del buen funcionamiento de los receptores auriculares, cutáneos y musculares (situados en el oído y las plantas de los pies), los cuales proporcionan una información acerca de la posición del cuerpo. Posteriormente, los centros de tratamiento de esa información (situados en el cerebelo), codificarán y decodificarán los datos para transmitirlos a los circuitos neuromusculares, articulaciones y músculos, que son los encargados de generar la respuesta motora. Sin embargo sólo a partir de los 4 y hasta los 6 años, el niño conseguirá desprenderse de la dependencia de las sensaciones visuales para ceder el control del equilibrio a receptores directos como lo es el pie y el tobillo.

El equilibrio dinámico es más complejo por lo que comienza a controlarse a partir de los 5 años y este proceso puede alargarse hasta los 12 o 13 años, donde se logra el completo control. El desarrollo de este incide en el aumento considerable de la habilidad y destreza de actividades motoras que suponen un desplazamiento corporal o el mantenimiento de una posición durante diversos espacios y tiempos.

El otro dominio de la motricidad gruesa es el Dominio corporal estático el cual se refiere a todas las actividades motrices que permiten interiorizar el esquema corporal; este se apoya principalmente en el equilibrio estático, el tono muscular, la respiración y la relajación, siendo el equilibrio estático la capacidad de mantener una posición sin moverse; inicia al final del primer año de vida, luego de que el niño sea capaz de mantenerse en pie por sí solo; el niño accederá al autocontrol del equilibrio estático a partir de los 5 años y finalmente lo completará a los 9 o 10 años de edad.

El tono muscular es otro de los puntos de apoyo del dominio corporal estático pues para lograr un acto motor voluntario es necesario tener control sobre la tensión de los músculos que intervienen en el movimiento que se desea hacer, En todo movimiento los músculos del cuerpo participan, algunos se activan (aumentando su tensión) y otros permanecen pasivos (relajando su tensión). Esto se puede realizar gracias al tono muscular, el cual es responsable de toda acción corporal, permite la adquisición del equilibrio estático y dinámico, y ayuda en el control postural; concluyendo que la calidad del tono se expresa a través de: la extensibilidad muscular, la motilidad y el relajamiento muscular, que puede ser hipotónico (relajado) e hipertónico (rígido). Al igual que el tono muscular la respiración y la relajación neuromuscular son factores base del dominio corporal estático donde según González (1998) dice: “La relajación es la distensión voluntaria del tono muscular y puede realizarse de forma segmentaria” (p.95). Es decir donde se relaja solo una parte del cuerpo, o puede hacerse de manera general, donde se incluye todo el cuerpo. Para lograr la relajación, es necesaria la realización de actividades respiratorias de inspiración y expiración.

2.2 La lúdica y sus características

La educación por muchos años, se ha centrado en la transmisión de saberes culturales, socialmente aceptados dependiendo de su contexto y la época, siendo la cultura la que da un rasgo distintivo a cada uno de los seres humanos, y la que brinda la capacidad de reflexionar sobre sí mismo, sobre su papel, sus costumbres y sus características que lo hacen único. Son los diferentes acontecimientos históricos y los nuevos conocimientos acerca de la evolución y el desarrollo del hombre y de la sociedad los que han ido construyendo y reformulando su concepto; es decir, cada contexto posee características muy particulares dada la influencia de los factores tiempo y espacio, estas características son muy específicas de tal manera que aunque se repitan en momentos o lugares diferentes es casi imposible que se presenten del mismo modo y menos que generen los mismos resultados o consecuencias de una situación. Claro ejemplo de esto se observa en el ámbito educativo, donde todas las circunstancias, situaciones y contextos siempre van hacer diferentes, siendo la sociedad la que nos brinda pautas de integración entre los individuos de una misma comunidad.

Si se tiene como referente el contexto educativo se conoce la influencia que ejerce la cultura en su desarrollo, en su dinámica y en su evolución. Precisamente, es la educación la que facilita el proceso de aprendizaje en conocimientos, habilidades, valores, creencias y hábitos basados en su cultura, tradiciones y características propias de su comunidad. Ahora bien, si se habla de educación, se debe que hablar de pedagogía y su conexión directa en el desarrollo integral de las personas, de sus competencias y capacidades mediante una metodología significativa que promueva una empatía del estudiante con el profesor y su vez con el medio que lo rodea, creando

entre ellos un código de comunicación, “Esto significa que, el conocimiento está destinado a instituir los modos de acción que constituyen un sistema de educación” (Merani, 1985, p.117).

Donde cada docente tiene la necesidad de utilizar sus experiencias, las necesidades de sus estudiantes, de acoplarse a su contexto con el fin de procurar que los conceptos e información de clase sean significativos y puedan incorporarse como conocimiento; solamente una buena didáctica se puede convertir en herramienta de conocimiento, de lo contrario será un ente simulador de aprendizaje sin sentido y plasmado en cuaderno y es en ese momento que la lúdica se convierte en eje fundamental del proceso de formación integral del ser humano, ya que motiva e integra todo aprendizaje a un plano de alegría y placer que permite la libertad.

Esto significa que, la lúdica es un componente muy amplio y relevante que se aplica en el diario vivir, ya que promueve relaciones dinámicas entre los sujetos e incide en el estado anímico de los seres humanos, así mismo, es un eje articulador entre las dimensiones cognitivas, físicas y psicológicas, de ahí, que puede llegar a enriquecer o empobrecer el desarrollo de una persona, en la medida que se puede disfrutar de diferentes actividades, bailes o juegos entre otros, sin reglas que lo limiten, permitiendo que la emotividad surja como una expresión de subjetividad y gozo.(Jimenez,2002,p.39)

A pesar de que se ha condicionado el concepto de lúdica a un plano de juego, percepción errónea; pues en realidad el juego es tan solo una herramienta que hace parte de la lúdica. Recordemos que todo niño siempre aprende más fácil desde el juego, es feliz, no tiene ataduras, disfruta, crea sus propios conceptos y reglas a través de su autoconocimiento, vive en un mundo

de sonrisas y sueños. Sin embargo, son los adultos los que los encasillamos a nuestras reglas, desde pequeños, ellos tan solo se acoplan a nuestra familia, nuestra sociedad y todo lo que hace parte de su contexto, ocasionando que los niños, jóvenes e incluso adultos no desarrollen al máximo sus destrezas y habilidades en pos de un mejor bienestar, al contrario se anteponen una serie de saberes cognitivos, como metas que se deben cumplir, ya sea en el colegio, en una empresa, en una comunidad e incluso en la familia, se debe estar consciente de lo que se debe hacer, pues muchas veces troncamos aquella motivación de crear y sin darnos cuenta a la vez lo hacemos con otra personas directa o indirectamente, pensando que es lo correcto, porque así no lo exige una sociedad.

De igual manera ,la lúdica en la escuela, es integradora social y facilitadora de conocimientos, más aún, parte fundamental en la estimulación de las relaciones afectivas, verbales, sociales, psicomotores de los educandos, claro está, sí aplica correctamente en la enseñanza de saberes, debido a que en ocasiones se llega a menospreciar el significado de la lúdica y se ve como una pérdida de tiempo, tan solo se contempla a la escuela como el espacio donde se va aprender, a dejar de ser “analfabetos” donde lo cognitivo es lo primordial y el comportamiento es trazado por parámetros de la institución, convirtiendo el proceso de aprendizaje en tedioso y aburrido para los estudiantes y de enseñanza formal y puntual para los docentes. Dejando de lado, las múltiples formas lúdico-didácticas que existen para enseñar y para motivar el aprendizaje a contextos reales propios de los estudiantes.

Es importante mencionar que no solo los niños aprenden jugando, también los indígenas; estudios han demostrado que ellos desarrollan todas sus habilidades y destrezas desde pequeños con el juego, observando a sus padres y realizando las mismas actividades que desarrolla la comunidad. Claro se debe reconocer que cada contexto puede ser diferente, sus características varían dependiendo de su cultura y de su historia.

Con base en lo anterior, se podría decir que es posible llevar la lúdica a todos los campos del saber, especialmente al aula de clase, para así poder quitarle el estereotipo de “cárcel de conocimiento”, se sabe que los conocimientos son importantes, pero también la parte social lo es. Si se permite que nuestros niños, jóvenes e incluso adultos puedan aprender desde sus interrogantes y que ellos mismos formulen posibles alternativas de respuestas, podremos ver que cada miembro crea sus propias formas de aprender. Nuestros educandos son seres creativos. Por naturaleza. En los últimos años, la escuela ha sido la base de la sociedad porque se le ha dado el compromiso formativo, incluso quitándole responsabilidades a la familia; hemos visto en la escuela una forma práctica de suplir necesidades de una sociedad en decadencia y que está exigiendo cambios que ayuden a mejorar las condiciones de desarrollo de nuestros niños y jóvenes para un mejor futuro.

Es vital empezar a construir una sociedad y una comunidad llena de valores y conocimientos que aporten al cambio; reconociendo y respetando que cada contexto puede ser diferente dependiendo del tiempo, del espacio y que todos somos seres únicos creativos, autónomos, críticos y cognitivos, con necesidades de bienestar, de sentir, de expresar, de comunicar y proyectar sentimientos y emociones orientados hacia el desarrollo integral y la

felicidad, en otras palabras, la cultura, los conocimientos y valores permiten construir una sociedad y comunidad dentro de un contexto social, “ Esto significa que, la lúdica, la cultura, el contexto, la pedagogía, la escuela y la sociedad son ejes fundamentales en los procesos de desarrollo y aprendizaje del ser humano”(Jimenez,2002,p.59).

Factores que aportan en la creación de espacios de enseñanza-aprendizaje, en el desarrollo de una persona como parte de una comunidad, de una sociedad y de un plantel educativo donde el papel del docente es poder contribuir a que sus estudiantes sean autos confiables y seguros de sí mismos en todos los campos de la vida, para así tener una mejor sociedad basada en la lúdica y el juego asumiendo este desde el punto de vista didáctico, y no de tal manera que este sea utilizado para manipular y controlar a los niños, dentro de ambientes escolares en los cuales se aprende jugando; violando de esta forma la esencia y las características del juego como experiencia cultural y como experiencia ligada a la vida

Igualmente, la lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento.

Esto significa que, la lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. La chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de

actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos. (Jiménez, 2002, p. 42)

En otras palabras, la lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, de sentir placer y valorar lo que acontece, percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas; Es un procedimiento pedagógico en sí mismo que genera espacios y tiempos, provocando interacciones y situaciones lúdicas.

Cabe resaltar, que en el sistema educativo, la lúdica tiene un papel importante y es un eje articulador de conocimiento, dejando de ser exclusivo del tiempo de ocio e incorporándose al tiempo efectivo de él/ella y para el trabajo escolar. Lo lúdico no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico. Lo importante es adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo. En ese sentido el docente de educación inicial debe desarrollar la actividad lúdica como estrategias pedagógicas respondiendo satisfactoriamente a la formación integral del niño y la niña.

El entramado presentado sirve como cimiento para el desarrollo de aprendizajes o habilidades propias del terreno escolar. Entre ellas las referidas al aprendizaje de una segunda lengua. Así, la lúdica y el desarrollo psicomotor son reconocidos como elementos que lo posibilitan.

El juego ha sido tradicionalmente una técnica de aprendizaje habitual a lo largo de la historia, aunque el reconocimiento de su valor pedagógico aún tiene un largo camino que recorrer aunque ya se ha avanzado en el tema como el psicoanalista Moor (1981) afirma: “ los niños están más motivados y estimulados en la clase de lengua extranjera cuando se utilizan materiales auténticos, tales como juegos, imágenes, objetos reales, en lugar de los tradicionales materiales artificiales como los libros de texto o de ejercicios”(p.47).

Los materiales auténticos aumentan el nivel de implicación y concentración de los niños, siendo una ventaja que no se debe desaprovechar. Tradicionalmente, el juego ha sido utilizado para la diversión en tiempo de ocio pero cada día son más los estudiosos que abogan por el juego como medio idóneo para adquirir conocimiento pues como Moyles (1990) afirma: “la situación de juego aporta estimulación, variedad, interés, concentración y motivación” (p. 87). El juego es la base sobre la cual se pueden realizar diversas tareas de cualquier naturaleza. Las diferentes actividades que se basan en juegos permiten atender aspectos que son tan importantes para el desarrollo cognitivo del niño como la participación en clase, la creatividad y originalidad, la sociabilidad, y la creación de un patrón de comportamiento en clase.

Pero lo que nunca se debe olvidar es que detrás de cada juego hay un objetivo didáctico específico. Además el uso de los juegos en el aula de lengua extranjera van estrechamente ligados, de hecho, muchos psicólogos y psicopedagogos han dedicado estudios e investigaciones al uso del juego en clase. Por ejemplo, el filósofo y poeta germano Schiller (1928) dice: “El hombre no está

completo sino cuando juega” (p 12). Pues el juego siempre ha estado relacionado con la pedagogía y los métodos de enseñanza desde tiempos remotos y ha sido parte de muchas culturas y es una forma de cultura “Esto significa que, el juego existió antes de toda cultura y la cultura surge en forma de juego” (Huizinga, 1968, p.37).

Los niños disfrutan con los juegos constructivos. No sólo son motivadores y divertidos, sino que también pueden proporcionar una excelente práctica para mejorar la pronunciación, la gramática, y por ende las cuatro habilidades del idioma. Los juegos ayudan a hacer que los niños se sientan seguros y confiados y así demuestran que el juego trae beneficios para el aprendizaje del idioma natal e idiomas alternos, además de beneficios educativos y conceptuales; según Genesse (1994) afirma “usar juegos en el aula de lengua extranjera es un elemento imprescindible en el propio proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua, especialmente en sus primeras etapas puesto que nos introduce en ciertas habilidades necesarias para la sociedad actual desde un prisma didáctico” (p.264).

El juego también juega un papel indispensable en la vida social de un niño, ayudándole a crear nuevas amistades y establecer vínculos afectivos con quienes comparte una actividad recreativa, en conclusión, Fingermann (1970) dice: “el juego es un factor de desenvolvimiento social en el individuo (...) Mediante el juego no sólo se ejecutan las tendencias sociales sino que se mantiene la cohesión y la solidaridad del grupo” (p. 38).

Los psicopedagogos llaman la atención sobre el juego en la edad escolar destacando sus valores afectivos, sociales, cognitivos y lingüísticos. El juego establece en el aula un clima afectivo y emocional basado en la confianza, la seguridad, y la aceptación. Yagüello (1983) afirma: “Todo hablante posee una actividad metalingüística inconsciente y donde esta actividad se revela del todo es particularmente en el juego” (p.12). Los juegos son ideales para practicar el vocabulario o las formas verbales, la revisión de exámenes o pruebas, o para relajarse cuando se haya terminado una actividad.

Que los niños aprenden a través de los juegos es una frase que ha guiado a los educadores de educación infantil y primaria desde hace varias décadas. La naturaleza de los niños es que les gusta jugar y divertirse, el juego es una necesidad de todos los niños y es una actividad importante para la infancia que ayuda a que los niños dominen todas las necesidades del desarrollo, los juegos son un recurso importante en el proceso de aprendizaje de idiomas, y muy especialmente en la etapa de primaria. Halliwell: (1993) afirma: “los juegos proporcionan la oportunidad para la cooperación y la respuesta inmediata de los compañeros de clase y del profesor” (p.58). A la edad de cinco años, los niños comienzan las colecciones o pasatiempos, los juguetes ocupan menos tiempo para este grupo de edad porque los niños pasan cada vez más tiempo jugando con los amigos.

La escuela les abre un nuevo mundo para los niños de educación primaria en el que comienzan a hacer uso de la lectura y de la escritura, así como de su mejorado control muscular. A partir de ahora, pueden empezar a hacer muchas cosas por sí mismos. A los seis años, a los niños les gusta

la competición, jugar en equipo y la cooperación. Los niños disfrutaban de juegos como lanzar, saltar, correr, y algunos otros deportes.

Los juegos son usados frecuentemente en el aula de idiomas de primaria. Sin embargo, es necesario definir lo que es un juego cuando se quiere usar en una clase. Según Toth: (2013) dice: “Un juego es una actividad con reglas, un objetivo y un elemento importante de diversión” (p. 48). El juego es una herramienta de enseñanza que requiere saber comunicar y explicar qué objetivo se busca con el juego y cuáles son las reglas para jugar, pues existen varios tipos de juegos: Los juegos competitivos que son aquellos en los que los jugadores o equipos compiten por ser los primeros en alcanzar la meta y los juegos cooperativos en los que los jugadores o equipos trabajan juntos hacia un objetivo común, en los Juegos competitivos su interés se centra en lograr ser el primero en alcanzar un determinado fin y en los Juegos cooperativos la participación de todo el grupo es necesaria para concluir la tarea propuesta.

Aunque la práctica de juegos competitivos resulta muy productiva dado el índice de interés que se crea, no es conveniente un uso muy reiterado de ellos porque puede alterar en exceso la atmósfera de la clase. Incluso su repetición, aunque pueda parecer extraño, puede llegar a producir desinterés, por el contrario, mediante los juegos cooperativos se logra fomentar un ambiente relajado, desinhibido y de mutuo entendimiento.

Otra clasificación de los juegos es aquella que tiene en cuenta los rasgos fundamentales de funcionamiento del juego clasificándolos en: Juegos de vacío de información los cuales pueden ser unívocos (un alumno tiene la información que su compañero debe adquirir) o recíprocos (el

alumno A tiene la información que necesita B y viceversa). Juegos de averiguación que son aquellos juegos que utilizan el mismo principio que los anteriores pero distinguiendo entre juegos para adivinar en los que sólo un miembro del grupo posee una información que debe escoger deliberadamente, y juegos de búsqueda y averiguación en el que se confieren a todos un papel activo al poseer cada uno de ellos una parte de la información. Juegos puzle los cuales a través de la cooperación de todo el grupo es como se llega a la conclusión de la tarea. El objetivo es la unión correcta de todas las piezas.

Existen también los Juegos de jerarquización donde los alumnos elaboran una lista de ítems sobre un determinado foco de interés y deben organizarla por orden de importancia. La comunicación se basa en una transferencia de ideas, sentimientos, gustos y opiniones de cada alumno. Los Juegos para emparejar se reparten entre toda la clase pares idénticos de fotos, ilustraciones o cartas en este caso los jugadores deben encontrar su pareja mediante la descripción de la información dada. Son igualmente importantes los Juegos de selección en los cuales cada jugador posee una lista con posibilidades distintas y sólo una de ellas es común a todo el grupo en este tipo de juego se debe decidir a través del diálogo y de la discusión cuál es ese común denominador. Las Simulaciones son otro tipo de juego en el cual se intenta reproducir pequeñas muestras de las interacciones humanas mediante la emulación de una situación real que debe envolver a la totalidad de la clase.

Por ultimo en este tipo de clasificación están Los juegos centrados en la precisión son los también llamados juegos de control del lenguaje. Este tipo de juegos tiene como objetivo practicar nuevos elementos del lenguaje y desarrollar la precisión, a menudo por medio de la utilización de

trozos de lenguaje que se memorizan con la constante repetición con el fin de proporcionar pronunciación útil, vocabulario y práctica gramatical. Este tipo de juego puede centrarse en la comprensión así como en la producción. Que los niños no sólo estén repitiendo como un loro el lenguaje sin entender lo que realmente significa. Una vez que se entiende el principio del juego, es mejor dividir a los alumnos en grupos pequeños para que tengan un menor número de elementos que recordar y que es también una manera de mantenerlos a todos, y no sólo a unos pocos, ocupados haciendo la tarea.

Los juegos producen múltiples beneficios, entre los cuales se destacan los Beneficios afectivos los cuales disminuyen el filtro afectivo, fomentan un uso creativo y espontáneo de la lengua, promocionan la competencia comunicativa, motivan y son divertidos; Los Beneficios cognitivos que se usan para reforzar, son útiles para revisar y ampliar y se centran en la gramática de una forma comunicativa; Los Beneficios dinámicos los cuales se centran en los alumnos, el profesor actúa como facilitador, construyen cohesión en clase, fomentan la participación de toda la clase y promueven la competencia sana y los Beneficios de adaptabilidad que son los juegos son fáciles de ajustar para la edad, nivel e intereses, utilizan las cuatro destrezas y requieren una mínima preparación por parte de los alumnos.

Los juegos agregan variación a una clase y aumentan la motivación, proporcionando un incentivo convincente para usar la lengua extranjera. Para muchos niños de entre cuatro y doce años, la enseñanza de la lengua extranjera no será el factor motivacional clave. Así pues, los juegos pueden ofrecerles ese estímulo. El contexto del juego hace que el idioma extranjero sea de utilidad inmediata para los niños. El juego hace plausibles las razones para hablar incluso a los niños más

reacios a hacerlo. A través de los juegos, los estudiantes pueden aprender inglés de la misma manera que aprende su lengua materna, sin ser conscientes de que la están estudiando y aprendiendo, incluso los estudiantes más tímidos pueden participar de una manera positiva.

El juego posibilita la práctica natural del trabajo en grupo y el establecimiento de lazos lógicos entre el aula y la vida real, El juego transforma en placenteras las actividades repetitivas que cualquier aprendizaje necesariamente comporta presentando la información en el aula de tal manera que los alumnos puedan entender más fácilmente la estructura fundamental de la misma.

Es probable que se tenga que utilizar más la lengua materna con el fin de explicar el juego, aunque se debe tratar de introducir gradualmente frases sencillas. La mejor manera de asegurarse de que los alumnos lo comprenden es jugar con uno o dos niños delante de la clase como forma de demostración. Con los niños pequeños se deben usar juegos animados para mantenerlos ocupados físicamente para que puedan jugar y corretear como en el juego “Pin on backs”. Los juegos de mímica, como “The number game” o “Pelmanism”, también son muy útiles para atraer mentalmente a los alumnos en clase.

Estos juegos también pueden adaptarse para los niños más mayores con el fin de adecuarlos a los diferentes temas o tópicos. A partir de 1970, con el enfoque pedagógico comunicativo, se comenzó a hablar de la importancia que tiene en el aprendizaje que el alumno se divierta, especialmente en las etapas de infantil y primaria. Desde entonces, muchos son los métodos didácticos que dedican libros enteros a estas actividades, además de diversos materiales complementarios que han ido apareciendo paulatinamente en el mercado.

El futuro del juego es una proyección natural de su pasado. El nexo entre ambos no se encuentra en las reglas, ni en las recompensas, sino en el corazón y en el cerebro de los jugadores. Según las investigadoras Scott & Ytreberg (2004) afirman: “la importancia del juego reside en el alumno que siente, no en el objeto que por sí mismo es ajeno al juego” (p. 26). La amenidad de nuestra clase es un objetivo docente en sí mismo; podemos decidir hacer esto en la lengua materna y luego comprobarlo haciendo uso del inglés o viceversa. Debemos mantener las instrucciones breves, claras y sencillas, y utilizar un número limitado de frases clave a las que los niños se acostumbrarán rápidamente. También debemos hacer coincidir cuidadosamente las exigencias lingüísticas del juego al nivel del lenguaje de la clase que en realidad estemos enseñando. Puede ser conveniente variar la elección de los juegos de manera que haya un equilibrio claro entre la competencia y la cooperación.

Romper las instrucciones en pequeñas etapas o explicar mostrando y haciendo también es aconsejable en esta etapa inicial del juego. Se puede utilizar los gestos y la mímica, la pizarra, tarjetas, o cualquier otro material que demuestre el procedimiento. La siguiente etapa, la organización de la clase, también es una etapa clave para la solidez del juego. Es importante tratar de involucrar al mayor número posible de niños en el mismo.

Todos los juegos de mesa de clase pueden ser más participativos que los juegos de equipo. Los juegos de eliminación también pueden dejar a algunos niños de pie sin nada concreto que hacer. Lo que podría ser mejor es una especie de ejercicio de “Total Physical Response” (TPR o Respuesta Física Total es un conjunto de métodos desarrollados por el Dr. James J. Asher, profesor de psicología de la Universidad de San José, para colaborar en el aprendizaje del lenguaje. El

método radica en la asunción de que se requiere que los estudiantes sean capaces de responder físicamente a órdenes verbales) donde los alumnos simplemente sigan las instrucciones. A menudo es útil contar con un líder de grupo si queremos jugar juegos en grupo, pero debemos asegurarnos de que este papel se les da a alumnos diferentes para que todos puedan coger un turno. La tercera etapa, la del propio juego.

Los juegos de adivinanzas de un personaje concreto también son muy adecuados para el nivel de los alumnos en la etapa de educación primaria. Por ejemplo, se puede mencionar los juegos “Looking for your Monster Mate” o “Big Brother”. Respecto a los juegos que tienen una finalidad evaluativa, algunos de los juegos ya editados en soporte informático incluyen una evaluación en la realización del juego que sirve para determinar si el alumno ha conseguido los objetivos de la unidad o por el contrario debe repetir alguna actividad. Todos los juegos pueden servir para evaluar en un determinado momento cualquier contenido de una unidad didáctica.

Y desde un punto de vista metodológico, el profesor tiene que tener en cuenta el nivel de conocimientos de los alumnos, su edad, sus intereses y necesidades, y el contexto escolar a la hora de planificar las actividades lúdicas. Es importante que los alumnos conozcan la utilidad pedagógica del juego en situaciones comunicativas formales para que realmente constituya un aprendizaje significativo y se evite así el sentimiento de pérdida de tiempo que se genera en ocasiones en clase.

El juego es una excelente herramienta pedagógica que permite practicar estructuras lingüísticas muy variadas y adquirir conocimientos socio-culturales. El juego faculta planificar

actividades para que los alumnos sean capaces de utilizar esas estructuras con el propósito de comunicarse en situaciones reales.

En conclusión el juego en el aula de primaria es efectivo para aprender una lengua extranjera, pues, el juego resulta fundamental para el niño ya que el juego es el lenguaje principal de los niños; éstos se comunican con el mundo a través del juego; El juego de los niños siempre tiene sentido, según sus experiencias y necesidades particulares; El juego muestra la ruta a la vida interior de los niños; expresan sus deseos, fantasías, temores y conflictos simbólicamente a través del juego, por medio del juego de los niños reflejan su percepción de sí mismos, de otras personas, y del mundo que les rodea. A través del juego los niños lidian con su pasado y su presente, y se preparan para el futuro. El juego estimula todos los sentidos. Enriquece la creatividad y la imaginación. Ayuda a utilizar energía física y mental de maneras productivas y/o entretenidas.

Finalmente se puede afirmar que el juego facilita el desarrollo a todo nivel. De manera sintética se reconoce que el juego contribuye al desarrollo de: Habilidades físicas como lo son agarrar, sujetar, correr, trepar y balancearse y las habilidades de habla y lenguaje desde el balbuceo, hasta contar cuentos y chistes. El juego también aumenta las destrezas sociales relacionadas con cooperar, negociar, competir, seguir regla y esperar turnos. Además la utilización del juego contribuye también a desarrollar la Inteligencia racional la cual implica comparar, categorizar, contar y memorizar, además de contribuir al desarrollo de la Inteligencia emocional- auto-estima donde se pueden compartir sentimientos con otros.

Capítulo 3

Ruta investigativa

La investigación sobre las actividades lúdicas en los niños y niñas de grado transición del colegio el Butler, se centra en la investigación acción, que es un proceso cíclico, continuo, reflexivo y sistemático, donde el docente identifica problemas y reflexiona con el fin de mejorar los procesos de enseñanza y su calidad.

A lo largo de la investigación, se da una reflexión desde la propia reflexión de los sujetos implicados, actuando sobre la realidad. “Esto significa que, la investigación acción es una forma sistémica, auto reflexiva en la cual participa la comunidad educativa (profesores, alumno, directores...) en diversas situaciones sociales con el objeto de mejorar” (Kemmis & McTaggart, 1988, p.73). Esta investigación, se orienta hacia la solución de un problema concreto, donde el investigador se compromete con los niños y niñas del grado transición.

Desde el comienzo de la investigación se ha realizado un proceso continuo de observación mediante las clases de inglés y educación física las cuales permiten evidenciar la falta de motricidad, situación que conlleva a realizar un diagnóstico, una planificación y un desarrollo del plan de acción y la reflexión y auto reflexión.

Igualmente este proyecto se desarrolla a partir de la investigación cualitativa; ya que se enfoca en mejorar la motricidad en niños del grado transición; caracterizándose por ser flexible, elástica y holística, buscando comprender los fenómenos sociales, donde se involucra al investigador y se exige un análisis continuo para definir las estrategias a seguir dentro del proyecto, logrando mejorar y fortalecer las habilidades sociales y desarrollo motriz en los niños y niñas objeto de estudio.

El proyecto se encuentra articulado a la línea de pedagogías, medios y mediaciones de la universidad los libertadores; donde el idioma inglés adquiere un sentido especial al interactuarlo de una forma dinámica y lúdica con las necesidades educativas y comunicativas de los estudiantes del grado transición, con el fin de subsanar vacíos de conocimientos, y a su vez generar cambios en la actitud y fortalecer sus aptitudes. Además, de crear diversos escenarios educativos reales, donde los niños disfruten lo que aprenden.

Los métodos y técnicas que se usaron en esta investigación son la observación, la observación consiste en saber seleccionar aquello que se quiere analizar, realizando esta observación durante el desarrollo de las clases de inglés y educación física, donde los niños y niñas presentaron falta de conocimiento y poca motricidad, posteriormente se aplicó una encuesta que es un instrumento de estudio descriptivo y, por lo tanto, su objetivo será el de ayudar a describir un fenómeno dado; La encuesta está conformada por preguntas cerradas en su mayoría con el fin de tener un diagnóstico seguro del nivel educativo de los niños y niñas y por ende de sus padres, algunas son abiertas con el fin de conocer su origen, sus ambientes familiares y su desarrollo como persona, se

aplicó los dos tipos de preguntas para tener un diagnóstico más claro y diseñar las actividades pensando en el grupo en general.

Ésta se aplicó a los padres de familia, con el fin de conocer el nivel educativo de los niños y niñas, en el cual se constató que algunos niños no han asistido a ningún centro educativo y otros son provenientes de jardines infantiles donde no hacen hincapié en estos temas tan solo los cuidan, tan solo la minoría viene del grado jardín de una institución educativa, confirmando lo observado en el desarrollo de clases de educación física e inglés que los estudiantes de grado transición, carecen de conocimientos motrices y cognitivos alusivos a los años anteriores.

Con base en las situaciones observadas y a los resultados de las encuesta se diseñaron actividades lúdicas divididas en 5 sesiones, enfocadas al mejoramiento de la motricidad y la atención por medio de juegos dirigidos en inglés, como el mundo de los colores, mueve tu cuerpo, pon en juego tu pensamiento “ figuras geométricas”, sigue las instrucciones, cabe mencionar que cada una estos, ésta conformado por un componente teórico y práctico, buscando el fortalecimiento de las necesidades de los estudiantes y pensando en su bienestar y desarrollo social.

La población que se utilizó para la investigación corresponde a una muestra de 15 estudiantes (9 niños y 8 niñas) que cursan el grado transición del colegio el Butler, que oscilan entre los 4 y 5 años de edad escolar, que habitan en el área urbana del municipio de Paz de Río, y corresponde a un nivel socioeconómico medio. Este proyecto se enfoca en el método cualitativo, el cual permite medir los resultados de la investigación, a través de situaciones de un antes y un después, ya que la investigación – acción permite al docente que investiga según Guedez (1972): “aprender a mirar

detenidamente con nuevos ojos la cotidianeidad de la vida escolar y posibilitar la generación de iniciativas innovadoras permitiendo acciones sintonizadas con un contexto cambiante” (p.10). Para así, poder evaluar de manera crítica y constructiva las actividades diseñadas en post de iniciar acciones de mejoramiento de su práctica pedagógica.

Capítulo 4

Aprende jugando

Esta investigación tiene como objetivo mejorar la motricidad y la atención de los estudiantes del grado transición del colegio el Butler, a través de juegos recreativos en inglés, desarrollando habilidades y destrezas, que le permitirán la adquisición de vocabulario básico en inglés y el seguimiento de comandos desde temprana edad.

Teniendo en cuenta las necesidades de los niños y niñas de dicha institución y motivados en contribuir con su bienestar y mejoramiento de su entorno, se establecen una serie de actividades basadas en el juego lúdico-recreativo, en las cuales se mezclan movimientos corporales, vocabulario básico y ordenes dirigidas en inglés propios de este grado educativo. Las actividades están enfocadas a motivar a los estudiantes a aprender y a familiarizarse con el idioma, los niños aprenden segundas lenguas más fácil desde pequeño desarrollan un sistema gramatical no consiente por el simple hecho de entrar en contacto con datos lingüísticos de esta lengua.

Precisamente, la lúdica se convierte en eje fundamental de dicho proceso, y nos brinda las pautas para facilitar las diferentes formas de aprendizaje didácticas e innovadoras que motiven a los niños a aprender. Conociendo de ante mano, que el juego es una herramienta esencial en el

aprendizaje de todos los seres humanos especialmente de los niños, ya que mediante este, ellos llegan a crear sus propios mundos con sus propias reglas, llegando a prender más fácilmente.

Por consiguiente, este proyecto crea una hipertextualidad entre las áreas de educación física e inglés, las cuales trabajaran paulatinamente para mejorar los aspectos relacionados con la motricidad y atención a partir de la implementación de estrategias innovadoras en inglés desde los juegos recreativos permitiendo la contribución al mejoramiento de su entorno y apropiación de una segunda lengua. Así se puede ayudar a la institución el Butler a que surja y sea promotora del uso del idioma inglés, motivando a la demás comunidades educativas para que con el transcurrir de los años se convierta el inglés en un auto aprendizaje y no en una imposición. Así también, la institución seguirá siendo semillero de deportistas en el municipio de Paz del Rio, pues si se realiza un aprendizaje adecuado de la motricidad y se incentiva en los niños el amor por el deporte se despertaran y fortalecerán sus habilidades y destrezas.

A continuación se presentan las actividades a aplicar, las cuales están divididas en sesiones y estas en etapas, la inicial hace referencia al calentamiento que tiene que realizar los niños con el fin de contextualizarlos y enseñarles a cuidar su cuerpo para ponerlo al nivel que requiere actividad. La parte central es eje desarrollo, en esta etapa se desarrolla cada uno de los objetivos trazados por sesión, esta parte contiene mínimo 2 juegos enfocados hacia la misma meta con el fin de reafirmar lo aprendido y reforzar si es necesario. En la final llamada “vuelva la calma” los niños deben realizar ejercicios de estiramientos para evitar lesiones y continuar con el trabajo cuidado del cuerpo.

4.1 Actividad 1.

Título: El mundo de los colores.

Objetivo: reconocer e identificar los colores en inglés afianzando su lateralidad (derecha e izquierda).

Descripción: Al iniciar la clase se contextualizará y se explicará a los estudiantes los movimientos derecha e izquierda y los colores en inglés, Se dará inicio a la actividad con un calentamiento donde los niños realizarán un trote suave alrededor de la cancha de baloncesto con saltos consecutivos (ranas), luego del calentamiento, los niños identificarán los colores en inglés, mediante imágenes llamativas y coloridas a través de la pronunciación y señalización continua de la docente, con el fin de que los pronuncien y se familiaricen con ellos.

Seguidamente se procederá a cantar una ronda infantil “the color song” los niños/as imitarán los movimientos de la docente y repetirán su pronunciación con el canto continuo. Inmediatamente, se dará inicio al juego de desplazamiento continuo (derecha e izquierda) ubicándose en los aros de color indicados por la docente en inglés. Posterior, se desarrollará cangrejo (juego que permite intercalar el movimiento continuo de derecha e izquierda), los niños

deben salir al sonar el silbato, desplazarse en este movimiento continuo hasta el otro lado de la cancha para abrir una cajita con los colores donde deben sacar un papelito de color ir al otro lado de la cancha y tomar un aro de ese color y decir en voz alta su color; Si éste es correcto, le dará la salida al siguiente compañero el cual deberá hacer el mismo proceso. (Ganara el equipo que en 5 minutos recolecte la mayoría de aros y aciertos de los colores).

Con el propósito de afianzar los conocimientos previos se realiza el juego aros dispersos por el espacio en el cual los estudiantes se desplazarán realizando un trote suave, solo pueden pisar el centro del aro con pie derecho o pie izquierdo y el color indicado en inglés por la docente, cuando están dentro del aro ellos realizarán un salto para salir de este, de acuerdo con el imperativos y los colores dados por la docente (saltar a la derecha color red, saltar a la izquierda color Green, salto adelante color blue y salto atrás color yellow).

Para finalizar, los estudiantes volverán a la calma a través de estiramientos (formamos un círculo), donde se realizan ejercicios de pies abiertos al ancho de los hombros y manitos tocando el piso, en punta de pies y manitos entrelazadas estiramos, pierna derecha al frente semiflexionada e izquierda atrás sostenemos intercambiándolas. Por último se volverá al salón con el fin de entablar una conversación con los estudiantes acerca de las actividades juegos lúdicos desarrollados, para que ellos emitan sus conceptos y observaciones.

Indicadores de evaluación: Se observará la emotividad y participación de los estudiantes, a su vez se analizará la fluidez verbal y la apropiación de los contenidos propuestos para esta actividad.

Contenido: Esquema corporal, lateralidad y colores en inglés.

Personas responsables: Ivonne Bonza y Milena Gómez

Beneficiarios: Estudiantes del grado transición.

Evaluación: Se ha concluido que los estudiantes de grado transición se apropiaron en su gran mayoría de los colores en inglés, haciendo uso de estos en otros contextos escolares y en otras áreas del conocimiento, de igual manera, identificaron la diferencia entre derecha e izquierda, visualizando su avance motriz especialmente en el desarrollo de las siguientes clases del área de educación física, donde la docente indicaba órdenes y ellos la seguían inmediatamente, lo que indicó que la actividad alusiva a los colores y lateralidad cumplió con el objetivo, ya que antes a su desarrollo, se tenía que explicar una y otra vez el mismo tema y aun así los estudiantes no desarrollaban lo indicado.

Con aplicación de estos juegos lúdicos se observó el avance en el desarrollo de trabajos escritos y manuales en libros, concepto emitido por la docente encargada de grado transición. Cabe mencionar que en el principio de la actividad los estudiantes se encontraban apáticos y poco receptivos, después de unos minutos y de comprender el trabajo a desarrollar, ellos cambiaron su actitud, porque querían jugar, cantar y ganar con sus respectivos equipos, Se pudo constatar, que

el juego fue la herramienta articuladora para la adquisición de vocabulario que ya se había explicado meses anteriores en clase de inglés y no había aprendido adecuadamente.

4.2 Actividad 2.

Título: Conoce tu cuerpo

Objetivo: Identificar partes del cuerpo atendiendo a: arriba - abajo... en inglés, reconociendo la importancia de saber cuidarlo.

Descripción: Se explicará a los estudiantes las nociones espaciales, arriba, abajo y partes del cuerpo. Se iniciará con el calentamiento, los estudiantes trotarán alrededor de la cancha de baloncesto en parejas, uno delante del otro, el de detrás imita al otro y luego al revés (despacio, deprisa, adelante, atrás, de rodillas, reptando...). Continuando con el eje central de la actividad, se realizará un feedback sobre los tópicos anteriores, ya que estos están enlazados al tema a tratar; se contextualizará a los estudiantes por medio de una ronda infantil “Head and shoulders” siguiendo los movimientos y las acciones que presenta la canción. Posteriormente, se ubicarán en círculo y de manera verbal se indicarán las partes del cuerpo de adelante y de atrás en inglés.

Igualmente, se llevará a cabo el juego “busca las partes del cuerpo” el cual consiste en ubicar las partes y armarlo. Seguidamente los niños y niñas tendrán un aro en sus manos y sin soltarlo

lo intentan poner tan lejos y tan cerca como sea posible de su barriga, de su cabeza, de su pie, diciendo la parte del cuerpo señalada en inglés. Luego se ubican los niños por parejas (uno atrás del otro) al sonar el silbato el niño que se encuentra atrás debe pasar por debajo de las piernas de su compañero, al salir debe agacharse para que su compañero pase por encima de él, este ejercicio se realiza sucesivamente en una distancia determinada por la docente (varias repeticiones), al llegar al otro lado encontraran un compañerito al cual le deberán poner la parte del cuerpo que fue entregada por la docente (al inicio de la carrera), en la parte correspondiente a ésta, y devolverse corriendo para así llevar las demás partes del cuerpo en el menor tiempo posible.

En seguida, se ubican los niños por grupos de trabajo (4) uno atrás del otro en fila, se le da un balón al niño que se encuentra de último, al sonar el silbato tienen que pasarse primero el balón por debajo de las piernas del compañero que se encuentra adelante, el que recibe el balón debe pasarlo por encima de la cabeza del compañero que se encuentra adelante y este debajo del siguiente compañero. Se realiza el ejercicio sucesivamente teniendo en cuenta el orden de entrega del balón (abajo, arriba, abajo, arriba) por una distancia determinada por la docente (varias veces). Al llegar al otro lado deberán armar un rompecabezas gigante del cuerpo humano en cual tiene sus piezas en inglés.

Concluyendo su afianzamiento de las actividades referentes a las partes del cuerpo y adelante y atrás, se finaliza con el juego “juguemos con la silla”, Cada alumno ubicado en su silla, deberán ejecutar diferentes acciones, por ejemplo si la docente dice arriba, ellos deben analizar esta acción

y ejecutarla señalando la parte del cuerpo indicada, gana puntos el niño que obtenga la mayoría de caritas felices por sus aciertos.

Por último, los estudiantes realizarán un estiramiento de miembros inferiores y superiores; Flexión y extensión de tronco en 10, flexión lateral de derecha a izquierda en 10 y Circunducción de tronco 10 giros. En seguida, colocarán las manos en un soporte que le proporcione seguridad, dejando una pierna atrás para estirar gemelo. Repite con el otro pie. Es importante que el peso esté hacia adelante y dejar el talón atrás, pegado al suelo. 20 o 25 segundos.

Indicadores de evaluación: La actividad se evaluará a través de la participación activa y el interés de los niños manifestado en el desarrollo de cada uno de los diferentes juegos planteados, de igual manera se tendrá en cuenta la apropiación e identificación de cada una de las partes del cuerpo.

Contenido: Las partes del cuerpo, habilidades básicas y destrezas.

Personas responsables: Ivonne Bonza y Milena Gómez.

Beneficiarios: Estudiantes del grado transición.

Evaluación: Con el desarrollo de estos juegos, se constató que los niños a esta edad, aprenden más fácilmente mediante el juego viéndose reflejado en su rostro de alegría, de no cansancio, de querer seguir, esto se debe a la agilidad de sus mentes y su cuerpo, lo que potencializa su retentiva y enriquecimiento cognitivo, Así mismo, el proceso se continuo y se evaluó en el desarrollo de las demás materias, convirtiéndose en un aprendizaje significativo en la medida que los niños siguieron aplicando lo aprendido.

4.3 Actividad 3.

Título: Ubícate en el espacio

Objetivo: Identificar y reconocer las figuras geométricas empleando las nociones espaciales ubicando objetos y su cuerpo en inglés.

Descripción: Se realizará un calentamiento en el cual los estudiantes trotaran alrededor de la cancha, luego se explicará las nociones espaciales de adelante- atrás y figuras geométricas en inglés mediante el juego “silva y salta” donde cada niño tendrá un cono la frente de él, al sonar el silbato deben empezar a saltar hacia adelante y atrás secuencialmente por un tiempo determinado, al sonar nuevamente el silbato deben salir en velocidad a ubicarse rápidamente en la figura geométrica indicada por la docente en inglés y al sonar nuevamente el silbato deben regresar a su sitio de inicio. (Se realizaran varias veces hasta que pasen todos los estudiantes).

Luego, en la cancha de baloncesto se ubican de manera alterna las figuras geométricas en el piso, los niños se ubican en la línea lateral derecha de la cancha, donde la docente indica que figura geométrica deben recolectar en un minuto, al sonar el silbato estos deberán salir en velocidad a recoger la mayoría de figuras indicadas por la docente (gana el niño que obtenga más figuras).

Para terminar se realizara el juego llamado, “Las 4 esquinas” en el cual se hacen 5 equipos de manera que cada uno se coloca en una figura geométrica (los cuales están haciendo un cuadrado) y el equipo que sobra se coloca en medio. Al oír el silbato todos los miembros del mismo equipo deben desplazarse hasta una de las figuras decir su nombre en inglés. Quien se queda sin figura es el que pierde y se coloca en medio. Se insiste en que no se puede ir sólo, sino que todo el equipo debe funcionar conjuntamente y si se rompe pierden.

Para concluir el afianzamiento se desarrollará el juego “ las figuras”; Se ubican los niños por grupo de a tres a cada uno, a cada grupo se le asigna una figura geométrica en inglés, la cual deben armar en manera de relevo, es decir al momento que suene el silbato el niño número uno debe ir saltando de aro en aro y al terminar debe salir corriendo hasta el otro lado de la cancha de baloncesto e ir a traer una parte de la figura geométrica, realizando el mismo recorrido y dándole el relevo a su siguiente compañero en la fila quien debe realizar el mismo ejercicio y así sucesivamente con todos los integrantes del equipo, gana el equipo que logre traer todas las partes del rompecabezas y logre armarlo y decir su nombre en voz alta en inglés.

Con el propósito de relajar a los niños y niñas se desarrolla el juego “Blanco y negro” el cual consiste en correr en línea recta y los jugadores atrapados adoptaran una posición de cunclillas sin poder moverse, los demás jugadores se sitúan sobre dos líneas paralelas trazadas previamente, formando un pasillo, a uno, dos o tres metros de distancia entre equipo y equipo denominados blanco y negro respectivamente; el docente nombrara a la azar blanco o negro, al oír el nombre de su equipo, los jugadores huyen hacia la línea de fondo mientras sus adversarios intentan atraparlos antes de que logren llegar a la meta. Cada jugador tocado supone un punto para el equipo y finalmente se da un tiempo de hidratación y observaciones finales comentarios emitidos por los estudiantes.

Indicadores de la evaluación: Se evaluará la agilidad de los estudiantes en el momento de organizar e identificar las figuras geométricas reconociendo las diferentes nociones espaciales en inglés planteadas para esta actividad.

Contenido: adelante, atrás, partes del cuerpo y figuras geométricas.

Personas responsables: Ivonne Bonza y Milena Gómez

Beneficiarios: Estudiantes del grado transición.

Evaluación: Los estudiantes identificaron las figuras geométricas, para luego aplicarlas en contextos reales y poner en juego lo aprendido. Fue gratificante ver como los niños trataban de armar las figuras y se corregían entre sí. También es evidente como se apropiaron de las palabras objeto de estudio como si estuvieran en español. Al realizar la evaluación, los estudiantes ratificaron que les encanta jugar y que querían seguir. Posteriormente ellos lo compartieron con sus compañeritos, sin asesoría de las docentes.

4.4 Actividad 4.

Título: Pon en juego tu pensamiento.

Objetivo: Reconocer, seguir y aplicar comandos “imperativos” en inglés, afianzamiento adentro y afuera.

Descripción: Se contextualizará a los estudiantes en un espacio real, donde pueda identificar la noción espacial adentro – afuera y verbos “comando” en inglés. Iniciación del calentamiento habitual con un trote alrededor de la cancha y un juego lúdico “los Animales”, este es un juego muy divertido en el que se les dan premisas sobre las distintas posturas de 5 a 8 animales y conforme se van mencionando los animales deben adoptar la postura. A medida de que el juego cobre mayor intensidad se dirán más rápido los nombres de los animales.

En la parte central se iniciará con un trote suave alrededor de la cancha de fútbol realizando los comandos de acción indicados por la docente con una ronda en inglés. Luego, se ubicarán en el círculo en la parte central de la cancha de baloncesto, a la indicación dada por la docente los niños deben realizar el comando de acción indicado en inglés. Ejemplo get up, sit Down, be quiet, pay atención, run, jump crawl, según la acción dicha por ella (varias veces con cambios de dirección). Después se aplicará el juego “sígueme” donde a cada niño se le entrega un aro, este lo deben ubicar sobre la cancha de baloncesto en determinado punto referido por la docente. Posterior a esto se deben ubicar sentados dentro de la llanta. A la voz de la docente se ubicarán según la orden indicada por ella, por ejemplo si la docente dice ellos sit Down, get up, jump deben analizar esta acción y ejecutarla (se realiza este ejercicio varias repeticiones con cambios de acción).

Se finalizará con “vuelta a la calma” realizando un estiramiento y un juego llamado “liebre, perros y cazador” en este juego, está prohibido salir de la zona demarcada y los perros no pueden atrapar a nadie ni soltarse de las manos, el cazador y las liebres no se pueden salir de la zona central. Se eligen tres participantes (dos perros y un cazador) se sitúan en la zona central del campo, todos las demás (liebres) se colocan a lo largo de la líneas a de salida. Cuando la profe de la señal las liebres tratan de alcanzar la línea de llegada (Z), sin salirse de la zona delimitada del juego y sin que el cazador trate de tocarlos. Los perros deben moverse con las manos entrelazadas, intentando conducir a las liebres hacia el cazador, pero sin poder atrapar ninguna liebre. El juego prosigue yendo y viniendo las liebres de A hacia Z, durante un tiempo determinado cada vez que un equipo consigue atrapar una liebre gana un punto. Ganará el equipo que obtenga más puntos.

Culminado el tiempo de hidratación los niños dirán sus comentarios.

Indicadores de evaluación: mediante el uso correcto de las instrucciones se evaluará la eficacia y la rapidez con la que los estudiantes las siguen; estas están inmersas en el desarrollo de la actividad.

Contenido: Habilidades básicas, destrezas, verbos en inglés (get up, sit Down, be quiet, pay atención, run, jump crawl).

Personas responsables: Ivonne Bonza y Milena Gómez.

Beneficiarios: Estudiantes del grado transición.

Evaluación: Se fortaleció la parte social, los estudiantes desarrollaron las actividades de forma armónica y agradable viendo reflejado en orden y seguimiento de los comandos, de igual manera, aprendieron a respetar el turno. En cuanto a la parte cognitiva, es un proceso que se había desarrollado en las demás talleres lo que ayudo a su apropiación correcta, Cabe resaltar que las ordenes imperativas los niños las escuchan todos los días en la institución sirviendo en su formación integral y acercándolos al mundo del inglés.

4.5 Actividad 5.

Título: Sigue las instrucciones.

Objetivos: Estimular y fomentar la participación en desarrollo de juegos recreativos fortaleciendo sus habilidades motrices y físicas, mejorando su atención y afianzando el vocabulario y los comandos en inglés.

Descripción: Se desarrollará un **“rally”** con la participación de las docentes de la institución con el fin de integrar a la comunidad educativa, cada grupo estará conformado por 3 estudiantes, en cada estación se encontrará una profesora la cual le explicará el trabajo a desarrollar. Se dará inicio en la cancha de baloncesto, allí encontrarán la estación número **1** con la profesora Diana Morales, donde deben tomar un intuitivo para el grupo, seguidamente escogen a uno de los integrantes del grupo el cual deberá coger una pelota y lanzar a tumbar los bolos que se encuentran formados, si estos son tumbados se les dará una carita feliz y podrán pasar a la siguiente estación.

Para dirigirse a la segunda estación en la cancha de fútbol deben cogerse de la mano sin soltarse; Allí los esperara la profesora Lizet Vargas, acá encontrarán vinilos, todos los integrantes deberán pintar las figuras geométricas de acuerdo al color indicado en inglés, al terminar

correctamente se les entregará su segunda carita feliz, cogidos de la mano se dirigen hacia la tercera estación, donde estará el profesor Carlos Andrés justo en la arenera.

En esta estación, deberán buscar la figura geométrica indicada, armar un castillo de arena utilizando solo esa figura, al terminar se les entregará su tercera carita feliz y deben salir a la cuarta estación marchando y cantando la ronda infantil "the colors" hasta llegar a la puerta de salida, donde encontrarán a la profesora Ángela Balaguera, todos los integrantes del grupo deberán atar sus zapatos con los cordones y realizar los comandos indicados por la docente (verbos) cada uno de los integrantes deben trabajar simultáneamente con el fin de no equivocarse y recibir su cuarta carita feliz, luego dirigirse a la dirección donde desatarán los cordones, dos integrantes de cada grupo deben sacar un dulce de los pantalones.

Luego, los demás deberán ir cantando la ronda infantil "my body" al completar la prueba deben dirigirse cogidos de la mano hacia la cancha de baloncesto de primaria, allí deben disfrazar al más pequeño del gordo más gordo con los elementos que tengan a la mano, al final se escoge al gordo más lindo, el equipo ganador será el que llegue de primeras, cabe mencionar que todos tendrán premio de estímulo.

Indicadores de evaluación: Se evaluará la facilidad con la cual los estudiantes culminen cada una de las estaciones, el nivel a que han llegado, la seguridad en el desarrollo de cada uno de los juegos y la apropiación de los contenidos en inglés.

Contenido: Habilidades básicas, destrezas, vocabulario en inglés, comandos, imperativos “verbos” nociones espaciales.

Personas responsables: Docentes de la institución.

Beneficiarios: Estudiantes del grado transición.

Evaluación: Durante la realización del Rally se logró evidenciar que los niños manifestaron entusiasmo, se encontraban ansiosos y deseosos de ir a cada estación. Cabe mencionar, que el objetivo de esta actividad era fortalecer lo aprendido en los anteriores y comprobar lo aprendido, con la sorpresa que todos los niños culminaron cada estación, aunque unos se demoraron más que otros, lo que nos permitió mirar el nivel que habían alcanzado los niños en cuanto al área de inglés, utilizando el vocabulario aprendido e identificando ciertas partes del cuerpo en inglés, en cuando a la parte motriz los niños mejoraron su parte física, pues se observaba un orden entre estación y estación haciendo uso de su lateralidad. También se puede decir que un rally necesita de atención para no perder y poder terminar, lo que evidencio que los estudiantes de grado transición poco a poco van atendiendo a normas y desarrollando su oído para saber escuchar. De igual manera se vio notoriamente fortalecido la parte social de los estudiantes.

Capítulo 5

Concluyendo el juego

Con base en la aplicación y evaluación de estos talleres se puede concluir que el proyecto para el mejoramiento de la motricidad y atención por medio de juegos lúdicos en estudiantes del grado transición del colegio el Butler, se cumplió en la medida que los estudiantes manifestaron agrado y empatía en el momento del desarrollo de cada una de las actividades, reflejado en la alegría de su rostro por jugar. Cabe resaltar que a esta edad, los estudiantes son juguetones, alegres, dinámicos, lo que facilitó la aplicación de las actividades, las cuales contenían varios juegos recreativos y dinámicos, aun así los estudiantes nunca demostraron cansancio, al contrario cada juego lo enfrentaban con el mismo entusiasmo y actuaban emotivamente ante la novedad de uno nuevo.

Igualmente, los juegos recreativos influyen positivamente en el aprendizaje de contenidos temáticos del área de inglés, debido a que estos atraen su atención y su concentración llevándolos inconscientemente y naturalmente a adquirir palabras en inglés a través de la escucha continua “repetición de sonidos” especialmente los imperativos (verbos) y los comandos, ya que éstos, se usaban directa o indirectamente en cada una de las actividades, en el momento de las instrucciones, sin la necesidad de decirle que las tienen que aprender y mecanizarlas, de esta manera el juego se convierte en una herramienta significativa de aprendizaje de contenidos como los colores, las

figuras geométricas y las partes del cuerpo, reflejándose en su utilización continua en las demás áreas, puesto que la institución hace énfasis en este idioma.

En cuanto al manejo motriz los estudiantes mejoraron su lateralidad y afianzaron su desarrollo físico, esto se evidenció a través del desarrollo de cada uno de los juegos donde no se observaba desorden o desigualdad en los movimientos, muchas veces los juegos exigían ir simétricamente.

Así mismo, poco a poco aprendieron a ubicarse en los espacios determinados, a escuchar instrucciones y seguirlas. Este proceso ha continuado, en el desarrollo de la clase de educación física, donde en cada momento se exige concentración y actitud para poder seguir afianzando sus destrezas y habilidades, recordemos que son niños en formación y aunque el proyecto obtuvo excelentes resultados este se debe continuar para que nuestros niños puedan cada día mejorar más sus habilidades motrices ya que estas son vitales en el desarrollo de una persona y que mejor que empezarlo desde niños.

Igualmente, el proyecto permitió fortalecer la habilidad social en los niños, donde ellos mejoraron su actitud para con sus compañeros y docentes, trabajaban en equipo, participaban activamente escuchando a los demás integrantes de los equipos, tomaban roles dentro del juego respetando las aptitudes, habilidades y destrezas de sus compañeros. De igual manera, se educó el oído de los estudiantes, pues en muchas ocasiones el docente ve trocada la enseñanza debido a la falta de escucha, creando indisciplina y apatía. Precisamente, estos juegos ayudan a que los niños aprendan a escuchar “normas” y a seguirlas respetando el turno de los demás frente a la necesidad de querer jugar y querer ser el primero.

Con la aplicación del rally como última actividad, se pudo concluir que los niños aprendieron palabras, comandos y manejaban su motricidad, ya que en cada una de las estaciones se aplicaba parte de lo visto en cada una de las actividades, si el niño no sabía no podía terminar, pudiendo concluir que aunque algunos niños que llegaron un poco tarde pudieron alcanzar las metas. Este rally cerraba el proyecto ya que vinculaba todos los temas, juegos, contenido y actitudes, habilidades, destrezas y trabajo en equipo; Fue gratificante ver a las docentes y a los estudiantes de la institución participar activamente y a los niños disfrutar con que ya habían aprendido.

En conclusión, los juegos recreativos mejoran en los niños la motricidad y la atención fortaleciendo el desarrollo de sus habilidades y destrezas sociales, convirtiéndose en un eje articulador para el afianzamiento de conocimientos no solo en el área de inglés si no en cualquier materia, por consiguiente la lúdica, es una herramienta agradable para el aprendizaje de los niños y útil en la enseñanza para los docentes.

Lista de Referencias

- Fingermann, Gregorio. (1970) Juego y sus proyecciones sociales. Buenos Aires: Editorial El Ateneo.
- Genesse, Fred. (1994) Educación Second Language Children. Cambridge University: Editorial Press.
- González, R. (1998) Caracterización motriz del niño cubano de 1 a 6 años que asiste a los Currículos infantiles. La Habana.
- Guedez, Annie. (1972) Foucault. Paris: Editorial Universitaires.
- Halliweell, S. (1993) La enseñanza del inglés en educación primaria. Harlow: Editorial Logman.
- http://www.proyectoludonino.org/Pedagogia_Ludica/index.htm
- Huizinga, G. (1968) Homo ludens. Barcelona: Ediciones MC
- Jiménez, B. (2002) Lúdica y recreación. Colombia: Editorial Magisterio.
- Kemmis, S & McTaggart, R. (1988) Como planificar la investigación-acción. Editorial Laertes.
- Merani, Albeiro. (1985) Diccionario de la Pedagogía. Barcelona: Editorial Grijalva.
- Moor, P. (1981) El juego en la educación. Barcelona: Editorial Herdel.
- Moyles, Janeth R. (1990) El juego en la educación infantil y primaria. Madrid: Editorial Morata.
- Sajón, Rafael. (2014). Derecho de menores. Editorial Aveledo Perrot.
- Schiller, Friedrich. (1928) Estudio sobre la recepción literaria e interdisciplinar de su obra. Valencia: Editorial Mayte Simón.
- Scoth Wendy & Ytreberg Lisbeth. (2004) Teaching English to Children. London: Editorial Longman Pearson Educación.

Toth, María. (2013) Children games Teacher`s Resource Book. Oxford: Editorial Heinemann Publishers.

Yaguello, Marina. (1983) Alicia en el país del lenguaje. Madrid: Editorial Mascaron.

Anexo A

Evidencias fotográficas

ACTIVIDAD “COMMANDS AND SONG”



ACTIVIDAD “COMMANDS AND SONG”



ACTIVIDAD “COMMANDS AND SONG”



ACTIVIDAD “PARTS OF THE FACE”



ACTIVIDAD “THE BODY”



ACTIVIDAD “THE BODY”



ACTIVIDAD “PUT THE NAME THE FACE”



ACTIVIDAD “THE FACE”



ACTIVIDAD “THE COLORS ”



ACTIVIDAD “THE COLORS”



ACTIVIDAD “THE COLORS”



ACTIVIDAD “THE COLORS”**ACTIVIDAD “THE COLORS”****ACTIVIDAD “ THE COLORS”**



ACTIVIDAD “THE SHAPE”



ACTIVIDAD “THE SHAPES”**ACTIVIDAD “THE SHAPES”**

ACTIVIDAD “THE SHAPES”**ACTIVIDAD “THE SHAPES”**

ACTIVIDAD “THE SHAPES”**ACTIVIDAD “THE COLORS AND SHAPES”**



ACTIVIDAD “ THE COLORS AND SHAPES”



ACTIVIDAD “THE SHAPES”



ACTIVIDAD” THE COLORS AND THE SHAPES”



ACTIVIDAD “THE COLORS AND THE SHAPES”



ACTIVIDAD “THE COLORS AND THE SHAPES”



ACTIVIDAD “THE COLORS AND THE SHAPES”

